PART4 情報化社会と異文化理解

Chapter1　情報化社会

目標
情報化社会の基軸をなしているアメリカ発の技術を知ろう。
情報化社会で人々に必要とされる考え方を理解しよう。

1　情報化社会の進展

①**ＩＴ〔情報技術〕**革命・**ＩＣＴ〔情報通信技術〕**革命→20世紀末以降

②**情報化社会**→マス＝コミュニケーションからパーソナル＝コミュニケーションへ

Ａ〔　　　　　　　　　　　　　〕・携帯電話・タブレットなどの**モバイル端末**

Ｂ **パーソナルコンピュータ**〔パソコン・ＰＣ〕を使用

Ｃ〔　　　　　　　　　　　　　〕の普及→〔　　　　〕〔モノのインターネット〕

Ｄ〔　　　　　　　〕〔ソーシャルネットワーキングサービス〕

Ｅ **ｅコマース〔電子商取引〕**

　Ａ　Ｂ—to—Ｂ〔企業間取引〕

　Ｂ　Ｂ—to—Ｃ〔企業—消費者取引〕※ネット〔オンライン〕ショッピング

　Ｃ　Ｃ—to—Ｃ〔消費者間取引〕※ネットオークション

Ｆ ｅラーニング

Ｇ ＰＯＳシステム〔販売時点情報管理制度〕

Ｈ〔　　　　　　　　　　　〕

　個人の発信した情報や情報検索履歴・購買履歴などのデジタルデータ

Ｉ〔　　　　〕**〔人工知能〕**

　推論や判断などの知的な作業も行えるコンピュータ

POSシステムのレジ

2　情報化社会の課題

①管理社会化

A　**情報公開法**（1999 年）→地方公共団体には情報公開条例

B　通信傍受法（1999 年）

C　住民基本台帳ネットワーク〔住基ネット〕（2002 年～）

D　**マイナンバー法**（2013 年）

②**ハッキング**〔不正アクセス行為〕→不正アクセス禁止法（1999 年）

サイバーテロ，コンピュータウィルスのばらまき，フィッシング詐欺などもある

③プライバシー侵害

個人情報保護法（2003 年）→地方公共団体には個人情報保護条例

④知的財産権〔知的所有権〕の侵害→産業財産権や著作権

知的財産高等裁判所が東京高等裁判所特別支部として設置（2005 年）

※著作権法違反や商標法違反が増加しているため。

⑤**フェイクニュース**〔虚偽報道〕や情報操作→プロパガンダ〔宣伝〕で人を振り回す

ネットいじめについてはプロバイダ責任法制定（2001 年）

⑥テクノストレスやネットうつ

⑦**ＶＲ〔バーチャルリアリティ・仮想現実〕**と現実の混同

⑧サイバースペース〔仮想世界〕と現実の混同

⑨〔　　　　　　　　　〕**＝ディバイド〔情報格差〕**

ダウンロード？　アプリ？　ＱＲコード？　ＰＤＦ？　ＩＤ？　５Ｇ？　　ウェアラブル端末？

※格差解消のため〔　　　　　　　　　　〕（社会）の実現が目指されている。

⑩**情報リテラシー**の必要性→リテラシー＝能力

メディアリテラシーとコンピュータリテラシー

⑪**情報モラル**（ネチケットなど）の必要性

まとめ　情報化社会の基軸をなすツールは，インターネットである。
情報化社会では，情報リテラシーと情報モラルが必要とされている。

Chapter2　異文化理解・多様性社会でのキャリア

目標　ある社会・民族の文化を絶対視しない態度を何というか知ろう。
キャリアを考える際に重要なことを理解しよう。

1　異文化理解と多様性

①〔　　　　　〕**相対主義**→文化摩擦の克服

ある社会・民族の文化を絶対視しない

※文化を一定の尺度で捉えたり，優劣の評価をしたりしない。特に**自民族中心主義〔エスノセントリズム〕**に注意する。

②**グローバル化**・ボーダーレス化の進展→特に経済分野

グローバル＝スタンダード〔国際標準・規格〕は存在するが異文化理解が必要。

※反グローバリズムの考えもある。また，新型コロナウイルスの流行によりボーダー化が進んだともいわれる。

③〔　　　　　　　〕**主義〔マルチカルチュラリズム〕**→文化相対主義からさらに踏み込む

一つの国家や社会の中で複数の文化が共存できるように〔　　　　　　〕**〔ダイバーシティ〕**を重視

※その障害となる諸要素を社会政策により取り除いていく。

※今やアメリカは「人種のるつぼ〔メルティングポット〕」ではなく「人種のサラダボウル」。

④〔　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　〕**〔社会的包摂〕**

全ての人々を孤独・孤立・排除・摩擦から援護して社会の構成員として包み支え合う

異文化理解と多様性

2 多様性社会の中でのキャリア

①**社会参画→**市民性〔シティズンシップ〕の必要性

仕事や自発的に社会や他人に貢献する〔　　　　　　　　　　　　〕**活動**など

※社会問題の解決を目的とした〔　　　　　　　　　　　〕**ビジネス**もある。

※家事・育児・介護などの「アンペイド＝ワーク〔支払われない労働〕」への評価も重要。

※あらゆる機会に**公**的〔パブリック〕・**私**的〔プライベート〕場面が混在。

②**キャリアデザイン〔キャリア開発〕→**各自の人生観や世界観の形成と並行

Ａ〔　　　　　　　　〕＝これまでの経験＋自分らしさ（もとは轍という意味）

学歴なら高校卒なのか専門学校卒なのか短大卒なのか大学卒なのか大学院修士課程卒なのか博士課程まで進むのか……（それぞれ国立・公立・私立）。

※職歴なら，公務員なのか民間企業なのか，正職員〔正社員〕なのか契約なのか派遣なのかパート・アルバイトなのか……。

Ｂ 学業〔学校〕から仕事〔職場〕への**移行〔トランジション〕**の困難

職業同一性を確認するための〔　　　　　　　　　　　　　　　〕〔一定期間の就業経験〕の必要性

③**自己実現**へ**→**大量の**若者文化〔ユースカルチャー〕**の海の中で

年齢に応じた様々な役割〔ライフロール〕に適応しながらの自己実現

※就職氷河期世代でもある団塊ジュニア世代（1970 年代生まれ）はこれに苦戦。**経済的自立**や**生きがい**が得られず高齢フリーターや高齢ニートになる者も。

※アメリカの心理学者ホランドは，人と職場を含む社会環境は，どちらも「現実的・研究的・芸術的・社会的・企業的・慣習的」という６つの累計に分けられるとした。

※各年齢層に，新たなサブカルチャー・対抗文化〔カウンターカルチャー〕も大量に出現している。

ボランティア活動の様子

まとめ

ある社会・民族の文化を絶対視しない態度を文化相対主義という。
キャリアデザインでは，これまでの経験と自分らしさを考えることが重要である。

第３講　PART4　確認問題

1 情報通信技術を意味する用語はどれか。

① AI　② IT
③ ICT　④ SNS

2 あらゆるモノがインターネットに接続され，自律的に最適な制御が行われる仕組みを何というか。

① IoT　② POS
③ SNS　④ PC

3 パーソナル＝コミュニケーションの手段として使われるものはどれか。

① テレビ　② スマートフォン
③ 新聞　④ ラジオ

4 ｅコマース〔電子商取引〕のうち，C—to—Cにあてはまるものは何か。

① ネットオークション　② 企業間取引
③ ネットショッピング　④ オンラインショッピング

5 ハッキングを取りしまる法律は何か。

① マイナンバー法　② 通信傍受法
③ 個人情報保護法　④ 不正アクセス禁止法

6 仮想現実を意味する用語はどれか。

① AI　② AR
③ MR　④ VR

7 情報格差のことをカタカナで何というか。

① ネチケット　② メディアリテラシー
③ フェイクニュース　④ デジタル＝ディバイド

8 自分の民族や文化こそが優秀であり，他民族やその文化は劣っているとする考え方を何というか。

① エスノセントリズム　② マルチカルチュラリズム
③ ダイバーシティ　④ グローバル＝スタンダード

9 一つの国家や社会に存在する複数の文化の独自性を尊重し，それらと共存していこうとする考え方を何というか。

① メルティングポット　② グローバル＝スタンダード
③ マルチカルチュラリズム　④ ソーシャルインクルージョン

10 一定期間の就業経験のことをカタカナで何というか。

① アンペイド＝ワーク　② トランジション
③ インターンシップ　④ キャリア

第３講　PART4　確認問題 解答

1 解答：③　Information and Communication Technology の略。

①：人工知能のこと。
②：情報技術のこと。
④：ソーシャルネットワーキングサービスのこと。

2 解答：①　Internet of Things の略で「モノのインターネット」と訳される。

②：販売時点情報管理のこと。
③：ソーシャルネットワーキングサービスのこと。
④：パーソナルコンピュータ〔パソコン〕のこと。

3 解答：②　スマートフォンはモバイル端末の一つ。

①：マス＝コミュニケーションの手段として使われる。
③：マス＝コミュニケーションの手段として使われる。
④：マス＝コミュニケーションの手段として使われる。

4 解答：①　C―to―Cは消費者間取引のこと。

②：B―to―Bにあてはまる。
③：B―to―C〔企業―消費者間取引〕にあてはまる。
④：B―to―C〔企業―消費者間取引〕にあてはまる。

5 **解答：④**　ハッキングとは不正アクセス行為のこと。

①：全国民に 12 桁の個人番号を割り振り，税や社会保障などに関する管理を行うための法律。
②：組織犯罪捜査のため，電話や電子メールなどの傍受を捜査機関に認める法律。
③：公的機関と民間機関の個人情報の取扱いに関する義務と責任を明確にした法律。

6 **解答：④**　仮想現実〔ＶＲ・バーチャルリアリティ〕とは，３Ｄ映像などによりつくられた，現実そのものであるかのように体験できる世界のことである。

①：人工知能のこと。
②：拡張現実のこと。実際の景色や感覚などに，コンピュータでさらに情報を付加することによってつくられる。
③：複合現実のこと。現実空間と仮想空間とを融合させることによりつくられる。

7 **解答：④**　情報格差〔デジタル＝ディバイド〕とは，インターネットや情報機器を使える人と使えない人との間に生じる経済的・社会的格差のこと。

①：情報モラルの一つ。
②：情報を正しく判断して活用する能力のこと。
③：虚偽報道のこと。

8 **解答：①**　エスノセントリズムは自民族中心主義とも呼ばれる。

②：多文化主義のこと。
③：多様性のこと。
④：国際標準・規格のこと。

9 **解答：③**

マルチカルチュラリズム〔多文化主義〕は，文化相対主義からさらに踏み込んだ考え方である。

①：アメリカでかつていわれていた「人種のるつぼ」のこと。
②：国際標準・規格のこと。
④：全ての人々を孤独・孤立・排除・摩擦から援護して社会の構成員として包み支え合う社会的包摂のこと。

10 **解答：③**

職業同一性を確認するために必要とされている。

①：家事・育児・介護などの賃金が支払われない労働のこと。
②：学業から仕事への移行のこと。
④：これまでの経験＋自分らしさのこと。